

# Sommaire

## Nombres et calculs

### Nombres entiers et rationnels

› Fiche 1	Calculs avec des fractions	4
› Fiche 2	Calculs avec des puissances	6
› Fiche 3	Divisibilité des nombres premiers	8

### Calculs élémentaires sur les radicaux

› Fiche 4	Racine carrée d'un nombre positif	10
-----------	-----------------------------------	----

### Écritures littérales

› Fiche 5	Développement d'une expression et identités remarquables	12
› Fiche 6	Factorisation d'une expression	14

### Équations et inéquations du premier degré

› Fiche 7	Équation du premier degré, équation produit	16
› Fiche 8	Inéquation du premier degré	18

## Organisation et gestion des données, fonctions

### Fonctions

› Fiche 9	Situations de proportionnalité	20
› Fiche 10	Notion de fonction	22
› Fiche 11	Définition et représentation graphique d'une fonction linéaire	24
› Fiche 12	Image et antécédent par une fonction linéaire	26
› Fiche 13	Fonction linéaire et proportionnalité	28
› Fiche 14	Définition et représentation graphique d'une fonction affine	30
› Fiche 15	Image et antécédent par une fonction affine	32

### Statistique et probabilités

› Fiche 16	Effectif et fréquence	34
› Fiche 17	Moyenne et médiane d'une série statistique	36
› Fiche 18	Calculs de probabilités	38

## Espace et géométrie

### Figures planes

› Fiche 19	Trigonométrie dans le triangle rectangle	40
› Fiche 20	Théorème de Pythagore et sa réciproque	42
› Fiche 21	Théorème de Thalès et sa réciproque	44
› Fiche 22	Transformations géométriques	46

## Grandeurs et mesures

### Aires et volumes

› Fiche 23	Calculs d'aires	48
› Fiche 24	Calculs de volumes	50
› Fiche 25	Agrandissement et réduction	52

### Grandeurs composées, changement d'unités

› Fiche 26	Grandeurs composées et vitesse moyenne	54
------------	--	----

## Algorithmique et programmation

› Fiche 27	Utiliser un tableur	56
› Fiche 28	Notions d'algorithmique	58
› Fiche 29	Programmer avec Scratch	60

## Conseils et méthode

› Fiche 30	Méthodologie pour l'épreuve de mathématiques	62
------------	--	----